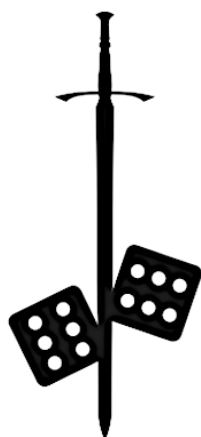


DANS LE CIEL DE TRANTE



Jeu de Rôle Amateur de l'Aviation Antique Médiévale Renaissance

DANS LE CIEL DE TRANTE



BIENVENUE DANS LE MONDE DE TRANTE

Voici le monde de Trante. Un monde pas si différent de ce qu'était le nôtre il y a longtemps, mais dans lequel l'expression « au-delà vivent des dragons » n'est pas une métaphore. Esquissons les grandes lignes de ce monde antique, médiéval, renaissance.

Il n'y a pas d'hydrocarbures, pas de poudre explosive, pas de magie. Aucune magie, mais il y a d'autres créatures intelligentes que les hommes. Elles ont une culture, sont capables d'utiliser le langage, les outils, ont des sociétés complexes, ...etc. Mis à part l'existence d'autres créatures intelligentes, le seul élément « anormal » est l'existence d'un métal aux propriétés très particulières : le balt.

Le balt est un métal ductile qui pèse plus lourd d'un côté que de l'autre ! Dans un sens, il pèse environ 19,1 g/cm³, c'est à dire presque autant que l'or, un des métaux les plus lourds. Dans l'autre sens, si on le retourne, il ne pèse que 2,8 g/cm³, à peine plus que l'aluminium.



L'empire de Trante, au sommet d'une période d'effervescence culturelle et intellectuelle, a réussi à inventer des machines volantes, grâce à un inventeur de génie, Guydo dit « Le Lion ». Trois litres de balt, actionnés par un mécanisme d'horlogerie précis, suffisent à créer un moteur de presque 28CH, nécessaire à l'envol des avions. Ainsi, les Trantes ont désormais des ailes, et ils sont les seuls à posséder cette technologie.

Le balt ne se trouve qu'à l'autre bout de la planète, en Tanska. Les peuples Torguth et Kurguth, des marins guerriers au code d'honneur tranchant comme une lame, en font commerce. Il n'y a pas de route de la soie, mais il y a une route du balt, de Tanska à Trante, en passant par les territoires Torguths et Kurguths. Bien sûr, Trante préférerait accéder directement à Tanska pour le commerce, seulement voilà : la Terre des Dragons, sauvage, impétueuse, indomptable, leur en interdit l'accès. C'est pourquoi toute l'actualité de Trante est tournée vers la tentation de cette terre promise : la Terre des Dragons... peut-on, et surtout doit-on, entrer en guerre avec les dragons ?

Tanska ne vend pas que du balt, il fabrique et vend aussi de magnifiques armes faites d'acier de balt. Ces armes fabuleuses, à cause du métal dont elles sont constituées, se comportent de façon étrange pour le combattant qui n'y est pas habitué. Mais pour celui qui a reçu l'enseignement adéquat, elles sont inégalables. En effet, l'arme peut être très légère quand il faut prendre de l'élan, mais très lourde au moment de l'impact.

La vaste République d'Eugide est la seule démocratie de cette planète. Les Eugéiens sont des gens calmes et disciplinés, voire froids. Leur capacité à se battre de façon également calme, disciplinée et froide, leur vaut le respect des frontaliers Trante. Chacun reste chez soi.

Enfin, le « protectorat » d'Essembria est en fait un territoire annexé par l'Empire de Trante. Les Essembriens sont des gens simples, et leurs terres sont peu fertiles. Ils entretiennent un vaste réseau de monastères dans lesquels ils conservent et recopient d'innombrables manuscrits pleins de sagesse antique. Ils semblent notamment en savoir plus sur les dragons que tout autre peuple, mais restent pour l'instant très discrets à ce propos.



QUELLES SONT LES RÈGLES DU JEU

UN JEU DE RÔLE

Trante est un jeu de société, un jeu d'histoires, un jeu de rôle. Une partie peut se jouer de deux à sept Joueurs (voire plus). L'un des Joueurs joue le rôle du Meneur de Jeu (MJ), les autres jouent les rôles des Personnages de Joueurs (PJ).

Au cours d'une partie, le MJ et les autres Joueurs vont **créer ensemble une histoire** dont les PJ sont les protagonistes. Globalement, les Joueurs décrivent les actions des PJ dans l'histoire, et le MJ raconte les événements et les rebondissements de l'intrigue.

4 Voies	4 Composantes	4 Traits	4 Compétences
VUE	INTELLECT	PUISSANCE	COMBAT RAPPROCHÉ
OUÏE	CULTURE	CONSTITUTION	TIR VISÉ
INSTINCT	SANTÉ MENTALE	RÉFLEXE	DISCRÉTION
CHARISME	VOLONTÉ	AGILITÉ	SOCIABILITÉ

LES 4 VOIES

Les Voies sont les canaux de communication innés et involontaires qui relient le personnage au monde qui l'entoure.

- **La Vue** est l'acuité visuelle du personnage, la précision et la portée de son regard, en vol et au sol.
- **L'Ouïe** est la finesse auditive du personnage, primordiale notamment pour diagnostiquer les moteurs.
- **L'Instinct** représente l'intuition et l'empathie du personnage, sa connectivité inconsciente.
- **Le Charisme** représente l'influence naturelle du personnage, ce qu'il dégage spontanément.

LES 4 COMPOSANTES

Les Composantes sont les différentes facettes de son esprit, et la façon dont elles s'agencent pour former un tout.

- **L'Intellect** correspond à une forme particulière d'intelligence « procédurale » du personnage.
- **La Culture** correspond à ses connaissances techniques, historiques, géographiques, politiques...
- **La Santé Mentale** est la stabilité de l'esprit du personnage, sa cohésion, sa résistance aux chocs et sa résilience.
- **La Volonté** est la faculté d'imprimer ses intentions au monde, et de résister à son influence.

Parfois, l'issue de certaines actions est incertaine. On a alors recours à un système de règles simples et à **des jets de dés** à six faces (D6) pour déterminer la direction que prend l'histoire.

Voici ces règles.

CARACTÉRISTIQUES D'UN PERSONNAGE

Un personnage est décrit par 16 caractéristiques de base qui représentent numériquement ses différents aspects, ses capacités, ses qualités et défauts.

LES 4 TRAITS CORPORELS

Les Traits sont une esquisse du physique du personnage, la représentation de son corps et de ce qu'il peut en faire.

- **La Puissance** représente la force athlétique du personnage, et l'efficacité avec laquelle il l'utilise.
- **La Constitution** représente son endurance, sa solidité, sa résistance aux maladies ou infections.
- **Le Réflexe** est la réactivité naturelle involontaire du personnage. Incroyable, non ?
- **L'Agilité** est la souplesse, la mobilité féline, l'habileté, la dextérité, l'adresse.

LES 4 COMPÉTENCES PRIMAIRES

Les Compétences Primaires sont des savoir-faire complexes du personnage. Elles sont communes à tous les personnages, contrairement aux Aptitudes (voir plus loin).

- **Le Combat Rapproché** est la science ou l'expérience du personnage en combat de mêlée.
- **Le Tir Visé** est la précision que le personnage peut atteindre quand il vise : armes de trait, ou de jet.
- **La Discrétion** correspond à la faculté du personnage de passer inaperçu, comme cette phrase.
- **La Sociabilité** correspond à son aisance sociale.

CRÉER UN PERSONNAGE GÉNÉRIQUE

Chaque caractéristique est une valeur numérique entre -5 et +5. Ci-contre, voici un descriptif de la signification de ces valeurs.

Pour 4 des 16 caractéristiques de votre personnage, vous choisirez vous-même la valeur qui décrit le mieux le personnage que vous avez en tête.

Pour déterminer les valeurs des 12 autres caractéristiques, vous lancerez 1D6 puis ferez la soustraction d'un second lancer de 1D6, soit **1D6 - 1D6**.

Enfin, si 4 de ces caractéristiques ne vous conviennent pas, vous pouvez les intervertir avec d'autres.

La seconde étape consiste à « expliquer » ces caractéristiques. Le style de personnage, son passé et ses origines, les expériences qu'il a vécues, les buts et

1D6 - 1D6	Signification	Rareté
-5	Minimum	Exceptionnel
-4	Absence	Rare
-3	Carence	
-2	Point faible	
-1	Défaut	Commun
0	Équilibre	
+1	Qualité	
+2	Point fort	
+3	Dominance	Rare
+4	Essence	
+5	Maximum	Exceptionnel

les objectifs qu'il s'est fixé, peuvent être autant d'éléments venant donner corps (et âme) à votre personnage, en cohérence avec ses caractéristiques.



CRÉER UN PERSONNAGE POUR UNE CAMPAGNE

Une campagne est une série d'histoires qui forment un ensemble, une épopée. On appelle ces histoires des scénarios, et ces scénarios sont préparés à l'avance par le MJ.

Si vous vous apprêtez à jouer une campagne particulière, il peut arriver que les personnages doivent

répondre à certains critères pour correspondre aux scénarios. Alors, c'est en concertation avec le MJ et les autres Joueurs que vous pourrez créer votre personnage, afin qu'il s'intègre bien dans l'aventure que vous allez tous vivre ensemble.

Dans ce cas, les règles de création ci-dessus ne s'appliqueront pas forcément, et c'est le MJ qui vous expliquera la marche à suivre pour créer le groupe des PJ protagonistes.



CRÉER UN PERSONNAGE PAR MÉTIER ET ARCHÉTYPE

Une autre façon de créer un personnage consiste à partir d'une base existante, en utilisant un croisement entre un métier choisi pour le personnage, et un archétype de personnage.



Les métiers et les archétypes vont déterminer certaines caractéristiques, mais pas d'autres, et fournir un « style de base » au personnage.

Un exemple de métier pourrait être : le choumac, un technicien chargé de l'entretien et de la réparation de certaines pièces des avions.

Un exemple d'archétype pourrait être : le petit trapu, coriace, bourru, et doué pour descendre quelques chopines en bonne compagnie.

En choisissant un métier et un archétype, on a une base à partir de laquelle développer un personnage plus complet et intéressant.

Cette façon de créer des personnages est traitée dans le chapitre **Métiers et Archétypes**.

QUAND VIENNENT LES ENNUIS

Il n'y aurait pas d'aventure sans adversité. Parfois les héros doivent lutter, ou se dépasser pour réussir à surmonter une épreuve.

Quand l'issue d'une opposition est incertaine, on a alors recours à des jets de dés à 6 faces (D6) pour déterminer la suite des événements.



Matériel : L'un des D6 doit être d'une couleur distinctive. On l'appelle le « Dé Narratif ». Les autres D6 sont les « Dés Test ».

L'ÉCHELLE DE DIFFICULTÉ

Une épreuve sera caractérisée par une difficulté chiffrée, sur une échelle allant de 1 à 6.

Valeur	Difficulté
1	Assez facile
2	Pas si facile
3	Difficile
4	Très difficile
5	Extrêmement difficile
6	Quasiment impossible

C'est une échelle subjective, que le MJ utilisera pour décrire l'épreuve, et que le groupe de Joueurs utilisera pour déterminer l'issue de la tentative.

LE JET D'ÉPREUVE SIMPLE

Le jet d'épreuve simple concerne uniquement 1 PJ, sur 1 seule de ses caractéristiques.

Le Joueur concerné lance 1D6 et ajoute le résultat obtenu à la caractéristique (de son PJ) impliquée dans l'épreuve.

Si le total est supérieur à la Difficulté, la suite est favorable au PJ : le Joueur raconte comment il surmonte l'épreuve.

Mais si le total est inférieur ou égal à la Difficulté, la suite va comporter des complications plus ou moins importantes, que le MJ va raconter. Ce n'est pas forcément un échec complet, mais plutôt un rebondissement inattendu et non favorable.

1D6 + CARAC > DIFFICULTÉ = SUCCÈS !



LE JET NARRATIF

Pour chaque jet d'épreuve, le Joueur doit aussi lancer le Dé Narratif en même temps que le Dé Test.

Si le Dé Narratif n'affiche pas le même résultat que le Dé Test, on ne tient pas compte du Dé Narratif.

En revanche si le Dé Narratif affiche le même résultat, alors **il annule le Dé Test**, et on se réfère uniquement à la table ci-dessous pour savoir qui peut décrire quoi.

Dé N.	Suite
1	<i>Le Meneur de Jeu raconte,</i> Complication critique
2	<i>Le Meneur de Jeu raconte,</i> Complication
3	<i>Un autre Joueur raconte,</i> Complication mais avec du positif
4	<i>Un autre Joueur raconte,</i> Succès mais avec du négatif
5	<i>Le Joueur raconte,</i> Succès
6	<i>Le Joueur raconte,</i> Succès critique

Dans les cas 5 et 6, c'est le Joueur dont le PJ tente le coup qui raconte, et dans les cas 3 et 4 c'est un autre Joueur.

Le terme « Succès critique » indique un succès particulièrement inattendu et profitable, tandis que « Complication critique » suggère un échec d'une incompréhensible et lamentable profondeur.

☺ *Si un Joueur n'a pas envie de raconter ce qui se passe, ou s'il n'a pas l'inspiration sur le moment, il peut toujours transmettre le « conte » à une autre personne se trouvant autour de la table de jeu.*

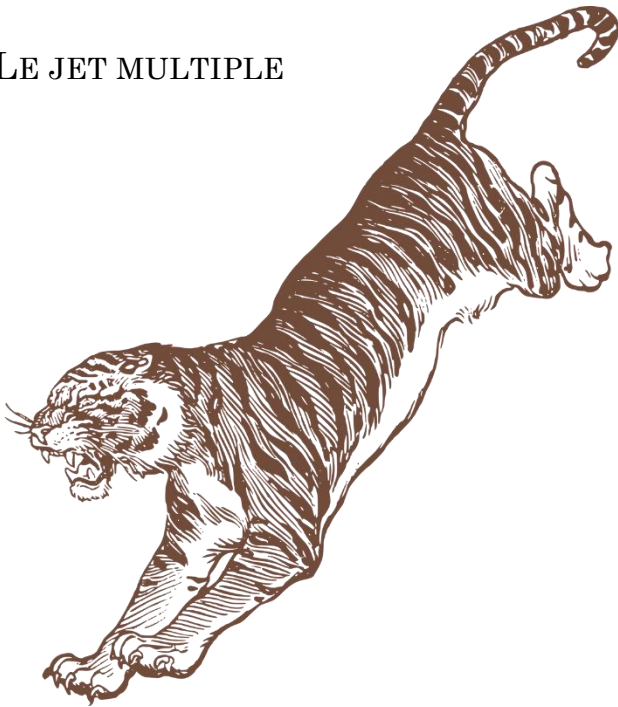
Exemple

Dahin, en désespoir de cause, lance une pierre en direction du Tigre qui fait face à ses amis, dans l'espoir de le faire fuir.

La Difficulté est annoncée à 5 (extrêmement difficile). Dahin a -1 en TIR VISÉ et son Dé Test donne 6. Son score est $(-1+6) = 5$, c'est donc un échec puisqu'il ne dépasse pas la Difficulté de 5.

Mais le Dé Narratif donne 6 aussi ! Résultat : contre toute attente, la pierre atteint exactement l'œil gauche du Tigre, qui s'enfuit en grognant, surpris et gravement blessé.

LE JET MULTIPLE



Souvent, une épreuve implique plusieurs caractéristiques d'un PJ. Ce serait le cas, par exemple, d'un réflexe de tir visé : 2 caractéristiques impliquées, TIR VISÉ et RÉFLEXE.

Dans ces situations, on va ajouter les caractéristiques concernées, et multiplier la Difficulté ET le résultat du Dé Test par le nombre de caractéristiques utilisées. À part ça, le jet reste similaire.

Si N est le nombre de caractéristiques impliquées,

$$1D6 \times N + CARACS > DIFFICULTÉ \times N = \text{SUCCÈS !}$$

Exemple

Dahin voit du coin de l'œil un Lièvre qui détale. Il tente de le toucher d'une flèche, avec une Difficulté à 4. Il a -1 en TIR VISÉ et +2 en RÉFLEXE. Le Dé Test donne un 3. Le Dé Narratif donne 5.

Son score est donc de $3 \times 2 + (-1 + 2)$, soit 7. Il doit battre 4×2 soit 8. Résultat, le Lièvre survivra !



LE JET EN OPPOSITION

Un PJ peut lutter contre un autre PJ, ou contre un PNJ (Personnage Non-Joueur). Dans ce cas, chaque personnage sera testé sur sa plus haute et sa plus basse caractéristique, qu'on ajoute à 2D6.

La formule d'opposition est donc :

$$2D6 + \text{MEILLEURE CARAC} + \text{PIRE CARAC} \\ \text{vs} \\ 2D6 + \text{MEILLEURE CARAC} + \text{PIRE CARAC}$$

Il n'y a pas de Dé Narratif dans cette situation.

S'il y a égalité, selon la situation on peut soit garder l'égalité et en déduire la suite des événements, soit relancer les dés pour départager les opposants.



LE JET D'ENTRAIDE

Parfois plusieurs personnages conjuguent leurs efforts pour vaincre l'adversité. On distingue trois types d'entraide :

- **L'entraide cumulative** - l'effort global équivaut à la somme des scores.
- **L'entraide au meilleur gain** - l'effort global équivaut au meilleur des scores.
- **L'entraide au maillon faible** - l'effort global équivaut au moindre des scores.

Dans les trois cas, il est possible que plusieurs caractéristiques soient impliquées comme dans un jet multiple ou un jet en opposition. C'est pourquoi on ne prendra en compte que la meilleure et la pire des caractéristiques de chaque personnage impliqué.

Exemple

On utilisera l'**entraide cumulative** par exemple quand les PJ unissent leurs forces pour soulever une lourde herse : la PUISSANCE du groupe correspondra à la somme des PUISSANCES des PJ.

L'**entraide au meilleur gain** correspondra à la fouille d'une pièce pour trouver un objet caché : le score du groupe équivaudra à celui du PJ qui a le meilleur score VUE+INTELLECT.

L'**entraide au maillon faible** sera utilisée par exemple quand un groupe tout entier tente de passer inaperçu : la DISCRÉTION du groupe ne dépassera pas celle du PJ le moins discret.

On calcule d'abord la contribution de chaque PJ :

$$\text{MEILLEURE CARAC} + \text{PIRE CARAC}$$

Puis selon le type d'entraide, on ajoute 2D6 au minimum, au maximum, ou à la somme des contributions, pour obtenir le score global à comparer.

LA VIE DES PERSONNAGES

LES APTITUDES

En plus des 16 caractéristiques de base, les PJ (et certains PNJ) ont aussi plusieurs **Aptitudes** qui viennent affiner le profil du personnage.

Ces capacités fonctionnent – et sont utilisées – comme les caractéristiques de base. L'échelle est la même : de +1 à +5, et la signification des valeurs est la même (cf. tableau p. 3).

Les Aptitudes représentent des savoir-faire spécifiques, innés ou acquis, qu'ont les personnages. Elles viennent se substituer aux caractéristiques de base dans les jets de dés quand l'épreuve ou la confrontation les concerne.

Exemple

Rohin voit du coin de l'œil un Lièvre qui détale. Il tente de le toucher d'une flèche, avec une Difficulté à 4. Il a +2 en TIR VISÉ et -1 en RÉFLEXE. Le Dé Test donne un 3. Normalement, son score serait de $3 \times 2 + (2-1)$, soit 7.

Mais il a une Aptitude CHASSE à +3, qui vient remplacer ses caractéristiques TIR VISÉ et RÉFLEXE. Son total devient donc celui d'un jet d'épreuve simple de $3 + 3 = 6$, qui est strictement supérieur à 4. Ce soir on mange du Lièvre !

Il n'y a pas de liste préétablie d'Aptitudes : les Joueurs les inventent au cas par cas, avec l'accord du Meneur de Jeu.



Cela dit, vous trouverez de nombreux exemples d'Aptitudes dans le chapitre **Métiers et Archétypes** dédié à la création de personnages.

LES INAPTITUDES

En face des Aptitudes, les personnages Joueurs ou Non-Joueurs peuvent aussi avoir des **Inaptitudes**, qui en sont l'opposé.

Ce sont des handicaps ou des faiblesses spécifiques. Elles sont innées ou acquises, et ne concernent pas seulement des séquelles dues à des événements passés, mais peuvent aussi être des aspects intrinsèques aux personnages.

L'échelle des inaptitudes est la même que celle des caractéristiques : de -1 à -5, et la signification des valeurs est la même (cf. tableau p. 3).



DONNER DU RELIEF

Pour rendre les personnages plus intéressants et plus crédibles, en leur donnant un peu de profondeur, il faut doser de manière raisonnable les Aptitudes et les Inaptitudes.

Chaque Aptitude, chaque inaptitude, devrait correspondre à un élément de la biographie du personnage, qui explique pourquoi il a cette Aptitude ou cette Inaptitude.

A / I	Signification	Rareté
-5	Minimum	Exceptionnel
-4	Incapable	Rare
-3	Incompétent	
-2	Désavantagé	Commun
-1	Pas doué	
+1	Doué	
+2	Professionnel	Rare
+3	Spécialiste	
+4	Expert	Exceptionnel
+5	Maximum	

Ne faites pas de vos personnages des êtres parfaits et invincibles : quel serait alors l'intérêt de l'aventure ? Où seraient le sel, et le suspens de l'histoire ?

Les protagonistes seront des héros à cause des choix qu'ils feront, pas parce qu'ils ont des muscles ou de la cervelle !

